

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«ОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»



«Утверждаю»
Проректор по УМР
Л.О. Штриплинг
2016 год

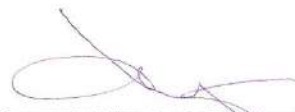
РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по дисциплине
Спецрисунки и компьютерная графика

54.04.01 «Дизайн»


Разработана в соответствии с ООП по направлению подготовки магистратуры 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки – «Дизайн костюма».

Программу составил:
доцент каф. ДК


 / Ющенко О. В. /
«30» 08 2016 г.

Обсуждена на заседании кафедры ДК, протокол № 1 от «30» 08 2016 г.

Зав. кафедрой ДК,
член СДР, профессор

 / Г. В. Толмачёва /
«30» 08 2016 г.

Руководитель магистерской программы
к. искусствовед., доцент,
доцент каф. «Дизайн и технологии медиаиндустрии»

 / Р. Ю. Овчинникова /
«30» 08 2016 г.

1. Цели и задачи дисциплины

Курс является сопутствующим специальному курсу «Дизайн-проектирование». Целью освоения дисциплины **«Спецрисунок и компьютерная графика»** является подготовка специалиста работающего в области индустрии моды. Для реализации этой цели необходимо формирование практических умений и навыков создания графического изображения костюма как на фигуре, так и на плоскости. средствами декоративно-плоскостной графики и конструктивного рисунка; развитие способностей к самостоятельной творческой деятельности на основе навыков, приобретённых на занятиях по академическому рисунку и обладающего способностью на практике эффективно использовать современные компьютерные технологии в проектировании одежды; овладением умениями эффективно использовать современное аппаратное и программное обеспечение и свои художественные умения и навыки, приобретенные в ходе освоения ведущих проектных дисциплин общепрофессионального и профессионального циклов обучения. Программа направлена на формирование общекультурных и профессиональных компетенций необходимых для успешного осуществления проектной деятельности является развитие у студентов образного мышления и творческого воображения; приобретения навыков владения различными графическими выразительными средствами, развитие композиционного мышления. Овладение искусством рисунка является также очень важным аспектом в специальной подготовке дизайнеров по костюму. Изобразительная грамота предусматривает знание законов и правил изобразительного языка в сочетании с твердыми навыками пользования ими. Определение проблемы, целей задач работы являются началом, за которым следует этап поиска художественных выразительных и изобразительных средств и воплощение идеи с помощью графических материалов и компьютерной графики. Владение специальными приемами и навыками помогает наиболее плодотворно пользоваться многочисленными возможностями материалов и инструментов. Значение и понимание специфических возможностей и особенностей тех или иных графических приемов помогают реализовать любой художественный замысел.

Основные задачи дисциплины:

1. Общие сведения о пакетах прикладных программ для создания эскизов моделей одежды. Изучение возможностей пакета растровой графики Adobe Photoshop и Corel DRAW . Формирование умения создать художественный образ, передать его характер;
2. Овладение методами решения профессионально-творческих задач средствами рукотворной и компьютерной графики;
3. Умение ставить себе творческую задачу и решать ее средствами спецрисунка;
4. Совершенствование технических навыков рисования (в том числе и на компьютере). Умелое использование графических материалов; формирование графического мастерства с учётом специфики выразительных средств и способов формообразования изображений;
5. Свободное владение современной палитрой графических стилизованных приемов, умение интерпретировать различные графико-стилистические источники и на их основе создавать свое, креативное решение;
6. Убедительность и высокая точность в изображении проектируемого изделия или коллекции. Передача пластических, пропорциональных характеристик,

особенностей текстильных материалов, точная прорисовка деталей в технических эскизах.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП

Дисциплина «**Спецрисунки и компьютерная графика**» (М.Б2.В.ОД.) относится к обязательным дисциплинам вариативной части ООП (модулям).

Дисциплина даёт возможность получить и развить навыки, необходимые для свободного владения рисованием фигуры человека с различными стилизованными и графическими и пластическими приёмами, а также творчеством дизайнеров и иллюстраторов в области моды, анализ основных концепций и закономерностей в области формирования изобразительной культуры в костюмографике XX века. Дисциплина опирается на знания в области таких дисциплин, как «История костюма», «Теория и методология дизайн-проектирования», «История искусства», «Культурология», и сама является источником информации для «Дизайн-проектирование», «Выполнение проекта в материале», «Профессиональная компьютерная графика», «Творческие концепции дизайна», «История и методология дизайн-проектирования», «Бренд-технологии в дизайне», производственной и преддипломной практик. Данная дисциплина по содержанию, структуре, объёму учебного материала учитывает область и виды профессиональной деятельности будущих дизайнеров костюма. Требования к входным знаниям, умениям: наличие образного и композиционного мышления, творческого воображения; стремление к развитию своего потенциала и повышению профессионального мастерства. Основные требования в процессе обучения: свободное владение возможностями графических программ и художественно-графических материалов, знание анатомических особенностей строения фигуры, образное выражение сущности решаемой задачи; соблюдение меры в выборе средств; соответствие пропорции и масштаба работы характеру поставленной задачи; организация плоскости эскиза; оригинальность решения, точность и тщательность проработки, графическая культура исполнения; методичность работы над заданием. Метод обучения основан на выполнении студентами практических заданий с нарастающим уровнем сложности по содержанию и по форме.

3. Требования к результатам освоения дисциплины

3.1. В результате освоения дисциплины «**Спецрисунки и компьютерная графика**» должны быть сформированы следующие компетенции:

Шифр направления	Формируемая компетенция ((шифр) – формулировка)
54.04.01	способность социального взаимодействия, самоорганизации и самоуправления системно-деятельностного характера, к активному общению в творческой, научной, производственной и художественной жизни (ОПК-9)
	подготовленность к владению рисунком, навыками линейно-конструктивного построения и основами академической живописи и скульптуры, способностью к творческому проявлению своей индивидуальности и профессиональному росту (ПК-4)

3.2. В результате освоения дисциплины студент должен демонстрировать освоение указанными компетенциями по *дескрипторам «знания, умения, владения»*, соответствующие тематическим модулям дисциплины, и применимые в их последующем обучении и профессиональной деятельности:

Знать:

- 3.1. терминологическую лексику, стили делового общения, теорию логики и аргументации, возможности современных прикладных компьютерных программ в области проектирования одежды, позволяющих на практике решать проектные задачи;
- 3.2. основы специального рисунка. Теорию колористики и художественных стилей. Творческие методы проектирования, основные законы изображения предметов, окружающей среды, фигуры человека;
- 3.3. возможности современного пакета растровой и векторной графики Adobe Photoshop и Corel DRAW;
- 3.4. современные тенденции дизайнерской деятельности;
- 3.5. типологию композиционных средств и их взаимодействие;
- 3.6. закономерности зрительных восприятий;
- 3.7. содержание процессов проектной деятельности в области дизайна костюма;
- 3.8. творческие методы поиска;
- 3.9. методы стилистического и сравнительного анализа произведений искусства и объектов дизайна;

Уметь:

- У.1. Осуществлять ролевое поведение в профессиональных ситуациях, взаимодействия и диалог с коллегами, создавать авторские дизайнерские решения с применением компьютерной графики;
- У.2. Способность к творческому проявлению своей индивидуальности. Разрабатывать опираясь на теоретические знания в области проектирования, колористики и др. дисциплин творческие продукты дизайна, выполнять рисунки с натуры с использованием разнообразных графических приемов;
- У.3. анализировать, обобщать, синтезировать информацию;
- У.4. логически мыслить и аргументировать творческие изыскания;
- У.5. Выполнять эскизы различной степени сложности, опираясь на знание возможностей современных графических редакторов;
- У.6. развивать свой творческий потенциал;
- У.7. находить ресурсы саморазвития и самосовершенствования;
- У.8. реализовывать практические навыки в условиях производства;

Владеть:

- В.1. Навыками профессионального и межличностного общения, навыками решения коммуникативных задач; навыками в работе с отечественными и зарубежными специалистами, технологией использования набора исходных изображений и их обработки методами графических программ в соответствии целям и задачам проектного исследования;
- В.2. Владеть навыками спецрисунка, колористики. Грамотно использовать творческие, практические знания в области истории искусств, рисунка, живописи для визуального оформления дизайн-проекта, навыками в области информационных технологий для создания рабочих эскизов творческих работ.
- В.3. пониманием особенностей развития современного дизайна;
- В.4. культурой мышления;
- В.5. обобщением и анализом творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности;

- В.6. постановкой целей и выбором путей её достижения;
 В.7. анализом и синтезом проектной ситуации
 В.8. научными обоснованиями профессиональных навыков;
 В.9. концептуальным подходом в решении дизайнерских задач;
 В.10. методами исследования; быть готовым к инновационной деятельности.
 В.11. методами комплексного анализа дизайн-продукта, оценки его эффективности.

3.3. Проектируемые результаты и признаки формирования компетенций.

Компетентностная модель дисциплины

Индекс компетенции	Проектируемые результаты освоения дисциплины «Спецрисунки и компьютерная графика» и индикаторы формирования компетенций			Средства и технологии оценки	Технологии формирования компетенции
	Знания (З)	Умения (У)	Владения (В)		
ОПК-9	3.8.	У.1, У.2, У.4, У.6, У.7, У.8	В.1, В.3.- В.8, В.10, В.11	Отчёт-презентация	6.1.1.-6.1.2
ПК-4	3.1- 3.6	У.2, У.5, У.8	В.2, В.9	Отчёт-презентация	6.1.1.-6.1.2

**Технологии формирования компетенций представлены в п.6*

4. Объем дисциплины и виды учебной работы в часах и зачётных единицах

4.1. Очная форма обучения

Вид занятий	Всего (час./зач.ед.)	С е м е с т р ы									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Всего аудиторных занятий:	108	54	36	18	-	-	-	-	-	-	-
Лекции	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Практические занятия	108	54	36	18	-	-	-	-	-	-	-
Самостоятельная работа:	72	18	36	18	-	-	-	-	-	-	-
Самостоятельное изучение материала дисциплины (самообразование, подготовка к практическим занятиям, лабораторным работам, проработка тем лекционного курса)	42	8	26	8	-	-	-	-	-	-	-
Домашнее задание	30	10	10	10							
Всего по дисциплине	180/5	72	72	36	-	-	-	-	-	-	-
Вид аттестации за семестр (зачет, экзамен)		Зач.	Зач.	Зач.	-	-	-	-	-	-	-

4.2. Очно - заочная форма обучения

Вид занятий	Всего (час./зач.ед.)	С е м е с т р ы									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Всего аудиторных занятий:	72	36	36	-	-	-	-	-	-	-	-
Лекции	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Практические занятия	72	36	36	-	-	-	-	-	-	-	-

Самостоятельная работа:	108	-	-	108	-	-	-	-	-	-	-
Самостоятельное изучение материала дисциплины (самообразование, подготовка к практическим занятиям, лабораторным работам, проработка тем лекционного курса)	78	-	-	78	-	-	-	-	-	-	-
Домашнее задание	30	-	-	30							
Всего по дисциплине	180/5	36	36	108	-	-	-	-	-	-	-
Вид аттестации за семестр (зачет, экзамен)		Зач.	Зач.	Зач.	-	-	-	-	-	-	-

5. Содержание дисциплины по модулям и видам учебных занятий

5.1. Содержание дисциплины по модулям

1. Изображение фигуры человека. Создание технического рисунка средствами векторной графики.
2. Создание творческого эскиза средствами векторной и растровой графики.
3. Работа над созданием иллюстраций, рекламных макетов, и других презентационных изображений.

Содержание модулей	Форма обучения	
	Кол-во часов*	
	О	О-З
Модуль 1. Изображение фигуры человека. Создание технического рисунка средствами векторной графики. Кратковременные зарисовки и наброски с фигуры. Изучение пропорциональных и пластических особенностей фигуры. Зарисовки частей тела (кисти рук, ступни, лицо, голова). Изучение особенностей создания технических рисунков на фигуре человека и на плоскости. Изучение возможностей графического векторного редактора	54/18	36/0
Модуль 2. Создание творческого эскиза средствами векторной и растровой графики. Стилизация фигуры. Создание образа с помощью стилистических и графических средств с применением растрового и векторного редакторов	36/36	36/0
Модуль 3. Работа над созданием иллюстраций, рекламных макетов, и других презентационных изображений.	18/18	0/108
ИТОГО ЧАСОВ	108/72	72/108

Формы обучения: О- очная; О-З- очно-заочная, З – заочная/

$X_{общ}/Y_{общ}$ – общее количество часов (практические занятия /самостоятельная работа) по дисциплине.

5.2. Содержание практических и лабораторных занятий

5.2.1. Содержание практических занятий.

Цель практических занятий – усвоить и научиться применять теоретические знания по дисциплине в контексте научно-исследовательской проработки.

Содержание курса практических занятий	Форма обучения	
	Кол-во часов	
	О	О-З
Модуль 1.Изображение фигуры человека. Создание технического рисунка средствами векторной графики.	54	36
<i>Практическое занятие №1.</i> Создание быстрых зарисовок (с натуры) фигуры человека в полный рост с учётом её пластических и пропорциональных характеристик. Линейная, линейно-пятновая подача. Формат А-4, ахроматическая гуашь, тушь, перо, плоская и круглая кисти.	9	6
<i>Практическое занятие №2.</i> Зарисовки с натуры частей тела человека. Кисти рук. Формат А-3, тушь, перо. Плакатное перо, плоская кисть.	9	6
<i>Практическое занятие №3.</i> Зарисовки с натуры частей тела человека. Ступни ног. Формат А-3, тушь, перо. Плакатное перо, плоская кисть.	9	6
<i>Практическое занятие №4.</i> Понятие о техническом задании/ техническом проектировании. Особенности исполнения технического рисунка. Выполнение шаблона стандартной/фэшн фигуры в программе CorelDRAW.	9	6
<i>Практическое занятие №5.</i> Гармоническая соразмерность костюма и фигуры человека. Простые, сложные, иррациональные отношения частей костюма. Использование пропорции и канонов в формообразовании костюма/ обзор основных средств выполнения технического рисунка в программе CorelDRAW.	9	6
<i>Практическое занятие №6.</i> Основные морфологические признаки, определяющие форму тела человека. Гармоническая соразмерность человеческой фигуры: пропорции и каноны. Позиционные пояса фигуры человека. Выполнение схем и модулей в программе CorelDRAW. Методы графической подачи технического рисунка. Методы графической подачи сложных конструктивных деталей костюма/ программа CorelDRAW. Сопряжение форм и конструкций, функционально-эргономическая определенность, отработка приемов рисования векторных объектов костюма/ программа CorelDRAW. Соразмерность и соподчинение частей, пропорции, масштаб, модуль/ отработка приемов рисования векторных объектов.	9	6
Модуль 2. Создание творческого эскиза средствами векторной и растровой графики.	36	36

<i>Практическое занятие №7. Методы графической подачи творческого эскиза костюма/ программа CorelDRAW. Комбинаторика в пределах стилового единства (форм, декоративных элементов)/ отработка приемов рисования условного объема векторных объектов.</i>	6	6
<i>Практическое занятие №8. Создание зарисовок (с натуры) фигуры человека в полный рост с учётом её пластических и пропорциональных характеристик. Работа над декоративным заполнением формы. Условная линейно-пятновая подача в смешанной технике. Формат А-3, цветная бумага, гуашь, тушь, перо, плоская и круглая кисти, клей, ножницы.современного костюма. Методы графической подачи творческого эскиза костюма/ программа CorelDRAW . Колористическая организация комплекта предметов/ отработка приемов трехтоновой цветовой раскладки векторных объектов.</i>	6	6
<i>Практическое занятие №9. Использование техники классического и современного коллажа как метода проектирования. Примеры использования. Работа с Интернет-ресурсами. Составление и хранение личных каталогов Интернет ресурсов. Выполнение набросков.</i>	6	6
<i>Практическое занятие №10. Структурная организация формы на базе повседневного костюма. Проектирование моделей в стиле «Casual». Составление концептуально-образной модели ситуации. Выполнение набросков.</i>	6	6
<i>Практическое занятие №11. Создание фотоизображения средствами фотосессии. Использование характерных для фотоизображения выразительных средств и создание на их основе имиджевой авторской фотографии. Редактирование полученных изображений с помощью графического редактора Adobe Photoshop.</i>	6	6
<i>Практическое занятие №12. Создание макета журнальной страницы на основе авторской фотографии. Подбор шрифтов. Создание различных композиционных вариантов.</i>	6	6
Модуль 3.Работа над созданием иллюстраций, рекламных макетов, и других презентационных изображений.	18	-
<i>Практическое занятие №13. Сбор материала на тему: «Современная и историческая фэшн-иллюстрация». Анализ основных исторически сформировавшихся стилистических направлений и современных тенденций в иллюстрации.</i>	1	-
<i>Практическое занятие №14. Методы графической подачи фэшн-иллюстрации/ программа CorelDRAW. Принципы образно - пластического решения костюма/ обзор основных средств выполнения объекта с использованием «условного объема», «разбивка на 3 тона» в программе CorelDRAW.</i>	1	-
<i>Практическое занятие №15. Методы графической подачи творческого эскиза костюма/ программа CorelDRAW . Ко-лористическая организация комплекта предметов/ отработка приемов трехтоновой цветовой раскладки векторных объектов.</i>	1	-
<i>Практическое занятие №16. Методы графической подачи, используемые при проектировании эксклюзивного костюма методом</i>	1	-

современного коллажа (mixed-media). Коллажи в «винтажном» стиле/ программные средства, задействованные при создании цифровых коллажей, приемы создания «дизайнерских» текстур, необходимых для создания винтажных коллажей.		
<i>Практическое занятие №17.</i> Обзор расширенных возможностей программы Ado-be Photoshop. Проектирование эксклюзивного костюма методом классического коллажа. Комбинаторика в пределах стилевого единства (фотографий, фактур)/ использование программных средств, позволяющих достигнуть максимальной реалистичности.	1	-
<i>Практическое занятие №18.</i> Методы графической подачи, используемые при проектировании эксклюзивного костюма методом современного коллажа (mixed-media). Футуристический коллаж/ отработка приемов работы с масками, режимов наложения	1	-
<i>Практическое занятие №19.</i> Методы графической подачи, используемые при проектировании эксклюзивного костюма методом классического коллажа. Колористическая организация (поиск цветовой гармонии)/ отработка приемов цветовой коррекции растровых объектов. Методы графической подачи, используемые при проектировании эксклюзивного костюма методом современного коллажа (mixed-media). Использование техники «мюльтипл» и фрагментация / использование программных средств, позволяющих достигнуть качественного смешения рисующих техник и фактурных материалов.	1	-
ИТОГО	108	72

6. Образовательные технологии.

6.1. Для достижения планируемых результатов освоения дисциплины «*Спецрисунок и компьютерная графика*» используются следующие образовательные технологии:

Образовательные технологии	Методы	Практические занятия	СРС
Информационно-развивающие технологии	Самостоятельное изучение литературы	-	+
	Применение информационных технологий	+	+
	Использование электронных средств информации	+	+
Развивающие проблемно-ориентированные технологии	Анализ конкретных производственных ситуаций	+	+
	Контекстное обучение	+	+
Личностно-ориентированные технологии	Case-study	+	+
	Проблемное обучение	-	+
	Индивидуальное обучение	-	+

--	--	--	--

6.1.Интерактивные формы обучения (в соответствии с положением П ОмГТУ 75.03-2012. «Об использовании в образовательном процессе активных и интерактивных форм проведения учебных занятий»)

№	Семестр/ модуль	Применяемые технологии интерактивного обучения	Кол-во часов
1	1 семестр Модуль 1	Практические занятия. Лабораторная работа. Обсуждение творческого задания. СРС. Опережающая самостоятельная работа.	18
ИТОГО			18
1	2семестр Модуль 2	Практические занятия. Лабораторная работа. Обсуждение творческого задания. СРС. Опережающая самостоятельная работа.	18
		ИТОГО	18
	3семестр Модуль 3	Лабораторная работа. Обсуждение творческого задания. СРС. Опережающая самостоятельная работа.	18
ИТОГО			18

3.4. Организация изучения дисциплины

В соответствии с требованиями ФГОС СПО по профессии/специальности реализация компетентностного подхода предусматривать широкое использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий с применением электронных образовательных ресурсов, деловых и ролевых игр, разбор конкретных ситуаций, индивидуальных и групповых проектов, анализа производственных ситуации, психологических и иных тренингов, групповых дискуссий в сочетании с внеаудиторной работой для формирования и развития требуемых компетенций обучающихся.

При разработке рабочей программы для учебной дисциплины предусмотрены соответствующие технологии обучения, которые позволят обеспечить достижение планируемых результатов обучения.

Интерактивное обучение – метод, основанный на постоянном мониторинге результатов освоения образовательной программы, текущий контроль и взаимодействие (интерактивность) пре

подавателя и студента в течение всего процесса обучения. Рекомендуемые методы активизации:

1). **Работа в команде** – совместная деятельность студентов в группе под руководством лидера, направленная на решение общей задачи сложением результатов индивидуальной работы членов команды с делением ответственности и полномочий.

3). **Case-study** – анализ реальных проблемных ситуаций, имевших место в соответствующей области профессиональной деятельности, и поиск вариантов лучших решений.

4). **Игра** – ролевая имитация студентами реальной профессиональной деятельности с выполнением функций специалистов на различных рабочих местах.

5). **Проблемное обучение** – стимулирование студентов к самостоятельной «добыче» знаний, необходимых для решения конкретной проблемы.

Используются комбинированные формы проведения занятий:

- лекционно-практические занятия.

7. Самостоятельная работа студентов (указываются все виды работ в соответствии с учебным планом)

Самостоятельная работа направлена на закрепление и углубление полученных теоретических и практических знаний, развитие навыков практической работы.

7.1. Объем СРС и распределение по видам учебных работ в часах

Примечание: распределение часов СРС по видам учебных работ указывается в соответствии с таблицами п.4 для очной (таблица 1) и очно-заочной (таблица 2) форм обучения. В таблицах должны быть указаны все виды СРС.

Таблица 1.

Вид СРС	Количество часов		
	С е м е с т р		
	1	2	3
1. Сбор, систематизация материалов по темам дисциплины	2	5	2
2. Подготовка к практическим занятиям (по 2 часа)	4	16	4
3. Подготовка к текущему контролю	2	5	2
4. Выполнение домашнего задания	10	10	10
ИТОГО	18	36	18
ИТОГО по дисциплине	72		

Таблица 2.

Вид СРС	Количество часов		
	С е м е с т р		
	1	2	3
1. Сбор, систематизация материалов по темам дисциплины	-	-	20
2. Подготовка к практическим занятиям (по 2 часа)	-	-	36
3. Подготовка к текущему контролю	-	-	22
4. Выполнение домашнего задания	-	-	30
ИТОГО	-	-	108
ИТОГО по дисциплине	108		

Обоснование трудоемкости (в часах) на выполнение СРС: <указать способ обоснования на соответствие фактических затрат времени плановому объему СРС>

8. Методическое обеспечение системы оценки качества освоения программы дисциплины

К промежуточной аттестации магистрантов по дисциплине «**Спецрисунки и компьютерная графика**» могут привлекаться в качестве внешних экспертов: преподаватели, осуществляющие образовательный процесс по последующим дисциплинам, руководители практик, руководители магистерских диссертаций, руководитель магистерской программы.

8.1. Фонды оценочных средств (в соответствии с П ОмГТУ 73.05-2012 «О фонде оценочных средств по дисциплине»)

- контрольные вопросы по модулям;
- задания для проведения занятий в интерактивной форме;
- тесты для зачета;

Оценка качества освоения программы дисциплины **«Спецрисунок и компьютерная графика»** включает текущий контроль успеваемости, промежуточную аттестацию (зачет). Плановая процедура итогового контроля: проведение зачета в конце каждого семестра. Для получения зачета необходимо успешно выполнить все практические задания, контрольное задание и отчет по всем темам семестра.

Отчет представляет собой электронный вариант, в который входят разделы:

- сбор материала по темам разделов дисциплины (текст и визуальный материал);
- Электронная версия выполненных заданий по темам семестра. Чистовые варианты и рабочие файлы;
- Распечатанные чистовые варианты рекламной продукции (на формате А-4, в количестве 8 листов)

Критерии оценки к зачету:

- степень соответствия выполненных работ заданию;
- качество выбора проектных действий при выполнении задания;
- новизна идеи, соответствие ее заданным функциям;
- качество и соответствие рекламной продукции современному уровню.

Студентам предоставлена возможность оценивания содержания, организации и качества учебного процесса.

К текущему контролю дисциплины относятся:

1. Индивидуальное консультирование работ студентов, выполненных по заданию программы. На консультации отмечается соответствие работ заданной теме, положительные и отрицательные стороны работы, даются рекомендации к исправлению или изменению работы.
2. Обсуждение внутри группы. В результате обсуждения выявляются необходимые компоненты соответствия критериям оценки (решена или не решена проектная задача, положительные и отрицательные моменты в решении проекта). Результаты, полученные в ходе проведения промежуточного контроля, позволяют студенту понять уровень освоения материала на конкретный период времени, а преподавателю скорректировать педагогические технологии относительно каждого студента.
3. Задания для проведения занятий в интерактивной форме;

Критерии оценки промежуточных контрольных заданий:

- анализ, обобщение, синтез исследуемой информации;
- соответствие заданию выполненных работ;
- новизна и креативность авторских разработок;
- качество выполнения и представления проектных заданий.

Промежуточный контроль предполагает защиту-презентацию папки-отчета по текущему модулю.

Критерии оценки к итоговому зачёту:

- качественный уровень соответствия заданиям дисциплины;
- уровень новизны и креативности идей и проектов;
- технологичность изображений;

- композиционная грамота.
- анализ, обобщение, синтез исследуемой информации;
- логическое мышление и аргументирование творческих изысканий;
- научное обоснование темы;
- спецификация требований к проектным задачам;
- коммуникация с окружающими;
- культура мышления;
- обобщение и анализ творческой, научной, производственной и общекультурной деятельности.

Зачёт включает наличие у студента всех работ, соответствующих темам, выполненных на профессиональном техническом и творческом уровне; папок-отчётов, раскрывающих этапы и суть работы в каждом модуле. Собеседование по темам исследования.

9. Ресурсное обеспечение дисциплины.

9.1. Материально-техническое обеспечение дисциплины

9.1.1 Мультимедийные лекционные аудитории (ПК, мультимедийный проектор).

9.1.2 Аудитории для лабораторных занятий, оборудованные соответствующим мультимедийным оборудованием для демонстрации презентаций (ПК, мультимедийный проектор).

9.1.3 Технические средства обучения и контроля.

9.1.4 Вычислительная техника

9.1.5 Использование ПЭВМ для решения тестовых заданий для текущего контроля знаний студентов.

9.2. Учебно-методическое и информационное обеспечение

9.2.1. Основная литература

1. Бадмаева, Е. С. , Бухинник, В. В., Елинер, Л. В. Компьютерное проектирование в дизайне одежды: учебник/ Е.С. Бадмаева, В.В. Бухинник, Л.В. Елинер: СПб: ПИТЕР, 2016. – 192с.

2. Бикташева, Н. Р. Технический рисунок. Специальность «Дизайн костюма». [Электронный ресурс] – Электрон. дан. – СПб.: Лань, Планета музыки, 2016. – 152 с. – Режим доступа: <http://e.lanbook.com/book/71788> – Загл. с экрана. (доступно в ЭБС Лань).

3. Тукачев, А. Ю. Выразительные графические средства. Основы художественной и проектной графики : учеб. пособие / А. Ю. Тукачев, Т. Н. Моисеева ; Ом. гос. ин-т сервиса. - Омск : Изд-во ОГИС, 2009. - 193 с.

4. Ющенко, О. В. Проектная графика в дизайне костюма: учеб. пособие/ О.В. Ющенко; Ом. гос. ин-т сервиса. – Омск: Изд-во ОГИС, 2014. – 99 с.

9.2.2. Дополнительная литература

1. Макарова, Т. В. Компьютерные технологии в сфере визуальных коммуникаций. Работа с растровой графикой в Adobe Photoshop: учеб. пособие/ Т. В. Макарова; – Омск: Изд-во ОмГТУ, 2015. – 237с. ЭБС АРБУЗ.

2. Степучев, Р. А. Костюмографика: учеб. пособие/ Р. А. . Степучев. – М.: Академия, 2008. – 288 с.

3. Халиуллина, О. Р. Проектная графика [Электронный ресурс]: Методические указания к практическим занятиям/ Халиуллина О. Р., Найданов Г. А. – Электрон. Оренбург: текстовые данные. – Оренбургский государственный университет, ЭБС АСБ, 2013.– 24 с. – Режим доступа: [http://www.bibliocomplektator.ru /book/?id=21651](http://www.bibliocomplektator.ru/book/?id=21651). – «БИБЛИОКОМПЛЕКТАТОР».

5. ЭБСЛань
6. Pro Quest
7. Springer;
8. Электронная библиотека диссертаций РГБ;

С полным перечнем методических указаний для практических занятий, лабораторного практикума и выполнения СРС можно ознакомиться на сайте кафедры: www.omgtu.ru (Общая информация – Кафедры))

Согласованно:
Библиотека ОмГТУ

К.О.

М.В. / Т.В. /